Stefan Dorra's PIRATES

Mit Illustrationen von Michael Mayne aus dem Piraten-Comic: Bonnie Lass!

SPIELIDEE

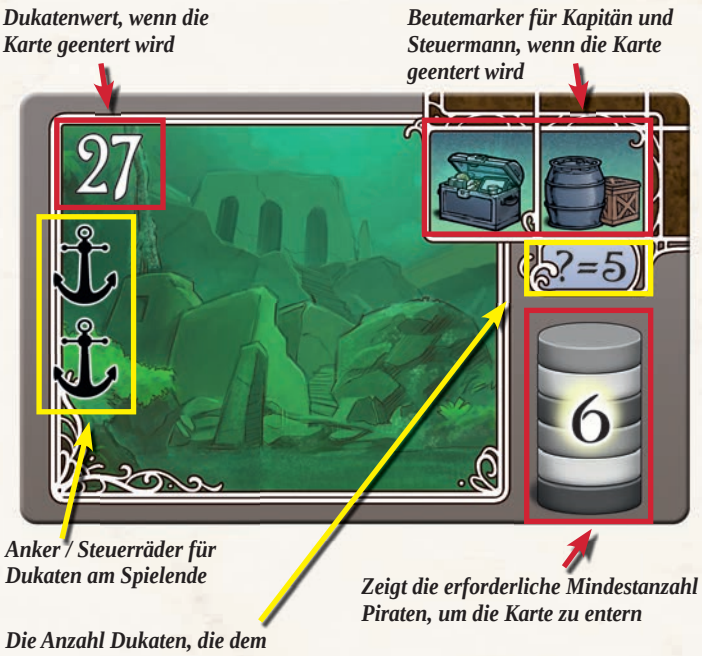
Große Reichtümer warten auf alle Furchtlosen und Tapferen! Kapert Schiffe und entdeckt mystische Orte, um Dukaten und andere Beute zu gewinnen. Tut euch mit anderen Piraten zusammen, um starke Entermannschaften zusammenzustellen und auf hoher See Furcht und Schrecken zu verbreiten. Aber seid auf der Hut, denn angeheuerte Piraten arbeiten nicht umsonst.

Sie wollen für ihren Job entlohnt werden, andernfalls droht eine Meuterei. Wer seine Piraten am besten im Griff hat und erfolgreich entert, wird die meisten Dukaten ergattern und das Spiel gewinnen! Die Illustrationen sind in Zusammenarbeit mit dem Comic Künstler Michael Mayne entstanden. Sie entspringen alle der Welt von Bonnie Lass!

SPIELMATERIAL

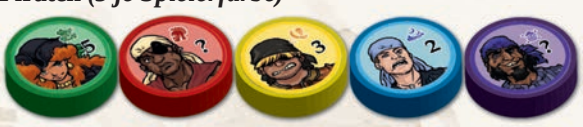
• **13 Schiffskarten** *(alle Karten mit gelbem Rand)*

• **6 Mystische Orte** *(alle Karten mit grauem Rand)*



• **1 Seeungeheuer** *(Karte mit rotem Rand)*

• **25 Piraten** *(5 je Spielerfarbe)*



• **36 Beutemarker** *(je 6 Säbel, Rum, Artefakte, Schatztruhen, Steuerräder und Anker)*

• **75 Münzen** *(20 x 1 Dukate, 20 x 5 Dukaten und 35 x 10 Dukaten)*

• **1 Schwarzer Fleck**

• **1 Ablagetableau** *(gepuzzelt)*

• **1 Spielregel**

SPIELAUFBAU

1. Das Ablagetableau wird in die Mitte des Tisches gelegt.

2. Die Schiffskarten, die Mystische Orte Karten und die Seeungeheuer Karte werden zusammen gemischt und als verdeckter Stapel auf das Ablagetableau gelegt. Dann werden die obersten 4 Karten aufgedeckt und offen auf die vier Felder des Ablagetableaus gelegt.

3. Die Dukaten und Beutemarker werden nach Werten sortiert und als allgemeiner Vorrat auf dem Ablagetableau bereitgelegt.

4. Der schwarze Fleck wird neben das Ablagetableau gelegt.

5. Jeder Spieler nimmt sich 5 Dukaten in seinen persönlichen Vorrat, sowie 5 Piraten einer Farbe und legt sie offen vor sich ab. Abschließend wird auf beliebige Weise ein Startspieler bestimmt.

SPIELABLAUF

Pirates wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Es beginnt der Startspieler. Der aktive Spieler muss sich immer für eine von vier möglichen Aktionen entscheiden:

1. Entermannschaft bilden

2. Entern

3. Meuterei

4. Pirat freikaufen

Zu Spielbeginn liegen auf dem Ablagetableau 4 Karten, die erbeutet werden können. Sobald die vierte Karte erbeutet wurde, werden 4 neue Karten vom verdeckten Stapel ausgelegt. Das Spiel wird fortgesetzt, bis alle 20 Karten – Schiff, Mystische Orte und Seeungeheuer - geentert wurden. Nachdem die letzte Karte geentert wurde, endet das Spiel sofort und es folgt die Schlusswertung.

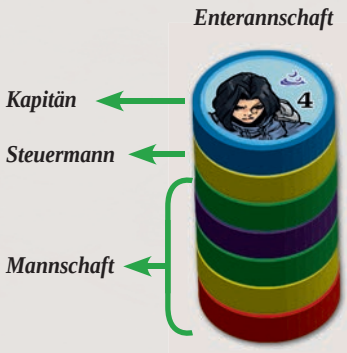
Die Aktionen im Detail:

1. Entermannschaft bilden

Der aktive Spieler stellt eine Entermannschaft zusammen, indem er einen vor ihm liegenden einzelnen Piraten oder eine vor ihm liegende Entermannschaft auf einen einzelnen Piraten oder auf eine Entermannschaft eines **anderen** Spielers setzt. Die neu gebildete Entermannschaft nimmt er in Besitz und stellt sie vor sich ab.

Der oberste Pirat einer Entermannschaft ist stets der „Kapitän“, während der zweite Pirat der „Steuermann“ ist. Die anderen Piraten bilden die „Mannschaft“. Die Farbe des Kapitäns identifiziert eindeutig den Spieler, der die Entermannschaft befehligt.

Beim Bilden einer Entermannschaft spielt die abgebildete Zahl auf dem einzelnen Piraten bzw. auf dem Kapitän keine Rolle. Eine Entermannschaft kann auf jedem Piraten bzw. jeder bestehenden Entermannschaft gebildet werden, solange die neue Entermannschaft aus maximal 9 Piraten besteht.



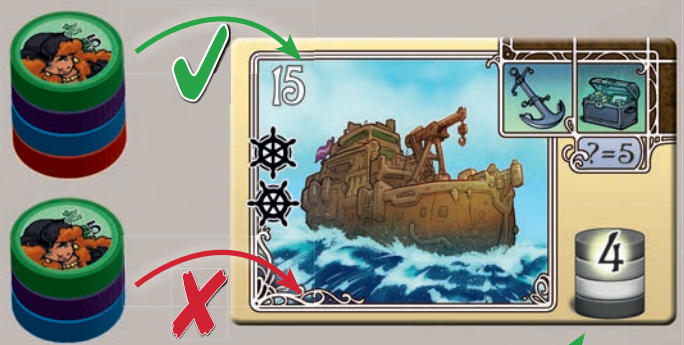
Beispiel: Ist nicht erlaubt, da die gebildete Entermannschaft aus 10 Piraten bestehen würde.

***Hinweis**: Bei der Bildung einer Entermannschaft sind immer Piraten des aktiven Spielers und Piraten **eines oder mehrerer anderer Spieler beteiligt**.*

2. Entern

Eine Karte – Schiff, Mystischer Ort oder Seeungeheuer – entern

Ein Spieler kann nur eine Karte entern, die offen auf dem Ablagetableau ausliegt. Er muss eine Entermannschaft benutzen, die er befehligt *(d. h., sein Pirat ist der Kapitän)* und die Entermannschaft muss aus mindestens so vielen Piraten bestehen, wie die Zahl unten rechts auf der Karte vorgibt. Die Entermannschaft wird auf die entsprechende Karte gesetzt.



Für das Entern mindestens benötigte Piratenanzahl.

Die Beute aufteilen

Der Spieler muss die Beute und Dukaten unter allen Piraten der Entermannschaft aufteilen. Die Farbe jedes beteiligten Piraten bestimmt, welcher Spieler die Beute erhält:

- Der Kapitän nimmt einen der auf der Karte abgebildeten Beutemarker aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn vor sich ab.
- Der Steuermann *(zweiter Pirat von oben)* erhält, sofern vorhanden, den Beutemarker, den der Kapitän nicht gewählt hat.
- Dann nimmt der Kapitän so viele Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat in seinen persönlichen Vorrat, wie oben links auf der Karte angegeben ist. Dann zahlt er den Steuermann und die Mannschaft aus:

1. Jeder Pirat, der einem anderen Spieler gehört, erhält so viele Dukaten wie die Zahl auf dem jeweiligen Piraten angibt *(Steuermann und Mannschaft).* Ein Pirat mit "?" Symbol erhält so viele Dukaten, wie auf der Karte unter den Beutemarkern angegeben ist.

2. Besitzt der Kapitän nicht genügend Dukaten in seinem persönlichen Vorrat, um alle Piraten auszuzahlen, werden die fehlenden Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat gezahlt.

3. Sofern der aktive Spieler *(Kapitän)* alle Piraten aus seinem persönlichen Vorrat auszahlen konnte, nimmt er die geenterte Karte verdeckt zu sich. Wurde ein Teil der Dukaten aus dem allgemeinen Vorrat genommen, geht die geenterte Karte stattdessen aus dem Spiel.

Aufräumen und neue Karten

Alle Piraten der Entermannschaft werden an ihre Besitzer zurückgegeben, die sie vor sich ablegen und nun erneut benutzen können.
Erst wenn **alle 4 ausliegenden Karten geentert wurden**, wird die Auslage mit 4 neuen Karten vom Stapel aufgefüllt.

3. Meuterei

Der aktive Spieler nimmt den schwarzen Fleck und legt ihn vor einem anderen Spieler ab. Bei diesem Spieler zettelt er eine Meuterei an.

Er wählt eine **Entermannschaft des entsprechenden Spielers,** in dem **mindestens einer** seiner eigenen Piraten vertreten ist und stellt sie auf eine Karte auf dem Ablagetableau. Die Entermannschaft muss dabei die erforderliche Anzahl Piraten aufweisen, um die Karte entern zu können. Der **aktive Spieler wird zum Kapitän** und der **ehemalige Kapitän wird zum Steuermann** degradiert.

Dann wählt der Kapitän einen Beutemarker und nimmt ihn zu sich. Der Steuermann erhält den anderen Beutemarker, sofern vorhanden.

Anschließend nimmt sich der Kapitän den aufgedruckten Dukatenbetrag aus dem Vorrat und bezahlt den Steuermann und die Mannschaft. Da dies aber eine Meuterei ist, muss der Kapitän an alle anderen Piraten den **doppelten Dukatenwert bezahlen**.

Hat der Kapitän nicht genügend Dukaten, um alle Piraten auszuzahlen, so werden die restlichen Dukaten aus dem Vorrat gezahlt. Ist dies der Fall, geht die geenterte Karte aus dem Spiel.

Kann der Kapitän alle Piraten bezahlen, so erhält er die Karte und legt sie verdeckt vor sich ab.

Anschließend erhält jeder seine Piraten zurück. Die Auslage wird nur aufgefüllt, wenn alle 4 Karten geentert wurden.

Wichtig: Die Meuterei kann nur dann als Aktion gewählt werden, wenn beim gemeuterten Spieler auch eine Entermannschaft vorhanden ist, mit der man eine Karte entern kann!

4. Pirat freikaufen

Diese Aktion kann ein Spieler nur dann durchführen, wenn er keinen eigenen Pirat und keine Entermannschaft mehr vor sich liegen hat. Dazu wählt er einen beliebigen eigenen Piraten aus, der sich in einer Entermannschaft eines Mitspielers befindet. Er zahlt diesem Mitspieler **5 Dukaten** und erhält dafür seinen Piraten aus dem Stapel. Sollte ein Spieler weniger als 5 Dukaten besitzen, so wird der fehlende Betrag aus dem allgemeinen Vorrat bezahlt.

Anschließend führt der Spieler mit dem Piraten die Aktion: **1. Entermannschaft bilden** aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der schwarze Fleck

Der schwarze Fleck liegt zunächst neben dem Ablagetableau. Sobald das erste Mal die Aktion: **3. Meuterei** durchgeführt wird, wird der schwarze Fleck dem Spieler gegeben, bei dem die Meuterei stattfindet. Ab jetzt befindet sich der Fleck immer vor einem Spieler. Meutern im Spielverlauf weitere Spieler, so erhält der schwarze Fleck immer der Spieler, bei dem die Meuterei angezettelt wird.
***Ausnahme**: Wird gegen einen Spieler gemeutert, vor dem der Fleck bereits liegt, so muss sich der meuternde Spieler den Fleck selbst nehmen.*
Der Spieler, der zum Spielende den schwarzen Fleck vor sich liegen hat, muss 10 Dukaten in den allgemeinen Vorrat zahlen!

Das Seeungeheuer

Der Spieler, der als Kapitän das Seeungeheuer erlegt, erhält zur Belohnung beide Beutemarker: 1 Steuerrad und 1 Anker. Der Steuermann erhält keinen Beutemarker. Steuermann und Mannschaft müssen aber ausgezahlt werden.
Außerdem muss der Spieler keine 10 Dukaten in den Vorrat zahlen, falls er am Spielende den schwarzen Fleck besitzt.

Spielende und Schlusswertung

Sobald alle 20 Karten geentert wurden, endet das Spiel sofort und es folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Beutemarker

Wer die meisten Marker einer Beuteart (Säbel, Rum, Artefakte und Schatztruhen) besitzt, erhält den aufgedruckten Dukatenwert. Bei einem Gleichstand erhält jeder der beteiligten Spieler den kompletten Dukatenwert. Spieler, die über Beutestücke verfügen, die ihnen keine Dukaten eingebracht haben, bekommen 1 Dukate für jeden entsprechenden Beutemarker.

Anker und Steuerräder

Jeder Spieler, der ein oder mehrere Steuerräder besitzt, erhält pro Steuerrad Dukaten, und zwar um so mehr, je mehr Anker er besitzt. Das entsprechende Ergebnis addiert der Spieler zu seinen Dukaten dazu.

1. Jeder Spieler zählt die Anzahl der Anker auf seinen Mystischen Orten und die Anzahl der Steuerräder auf seinen Schiffskarten zusammen.
Wer die meisten Anker-Plättchen *(Beutemarker)* besitzt, darf die Anzahl seiner Anker um 1 erhöhen. Wer die meisten Steuerrad-Plättchen *(Beutemarker)* besitzt, darf die Anzahl seiner Steuerräder um 1 erhöhen. Besitzen mehrere Spieler gleich viele Anker- oder Steuerrad-Plättchen, so können mehrere Spieler ihre Werte um 1 erhöhen.
Spieler, die über Anker und Steuerrad-Plättchen *(Beutemarker)* verfügen, die ihnen keine Erhöhung eingebracht haben, bekommen 1 Dukate für jeden entsprechenden Beutemarker.

2. Jetzt erhalten die Spieler für jedes Steuerrad Dukaten. Die Anzahl der Dukaten je Steuerrad ist dabei abhängig von der eigenen Anzahl der Anker und der Spieleranzahl *(Siehe Tabelle).*
Beispiel 1: *Besitzt ein Spieler im Spiel zu viert 2 Anker und 4 Steuerräder, so bekommt er für jedes Steuerrad 6 Dukaten, sprich 4x6=24 Dukaten (in der Tabelle grün markiert).*

Schwarzer Fleck

Als letztes muss der Spieler, der den schwarzen Fleck vor sich liegen hat noch 10 Dukaten abgeben! *(Es sei denn er besitzt das Seeungeheuer.)*

Der Spieler mit den meisten Dukaten ist der Gewinner!
Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der die Karte mit dem höchsten Dukatenwert geentert hat.

Anker/Steuerrad Tabelle (Beispiel 1)

⚓	0	1	2	3	4+
Dukaten für jedes ⚓ bei 3 Spielern.	0	2	4	6	10
Dukaten für jedes ⚓ bei 4 Spielern.	2	4	6	10	15
Dukaten für jedes ⚓ bei 5 Spielern.	3	6	10	15	20

Beispiel 2:

Schiffskarten

Mystische Orte

max. ⚓

⚓	0	1	2	3
Dukaten für jedes ⚓ bei 3 Spielern.	0	2	4	6
Dukaten für jedes ⚓ bei 4 Spielern.	2	4	6	10

*Anne hat im Spiel zu viert **6 Steuerräder** auf ihren 4 Schiffen. Zudem besitzt sie 2 Anker auf ihren beiden Mystischen Orten. Da sie die meisten Anker-Plättchen besitzt, erhöht sich ihr Wert auf 3 Anker. Für ihre 6 Steuerräder erhält sie somit 60 Dukaten.*

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.